

Voici le numéro 11 de la lettre. L'équipe vous souhaite une bonne reprise...

Actus.

Le véhicule du futur...

Vu sur le site de l'académie des technologies :

<http://www.academie-technologies.fr/publication/rid/64/rtitle/rapports/lid/ltitle/rid2/1028/r2title/le-vehicule-du-futur-rapport-ed-le-manuscrit-2012.html>

Un "serious game" pour valoriser les bons usages autour de l'eau

La chaîne éducative France TV propose un "jeu sérieux" afin de valoriser les bons usages autour de l'eau. Cette simulation permet d'aborder des notions comme la pollution, l'accès à l'eau potable et le partage de cet élément naturel d'une façon aussi ludique qu'interactive.

France TV ici : <http://education.francetv.fr/serious-game/l-eau-une-ressource-vitale-a-proteger-et-a-partager-o28996>

Concours « Je Filme le Métier qui me Plaît »

Le concours « Je Filme le Métier qui me Plaît » a été mis en place pour sensibiliser les collégiens et lycéens sur les différentes représentations des métiers et du monde du travail.

Depuis le 02 Septembre, vous pouvez inscrire votre établissement et enregistrer vos candidatures.

Dès l'inscription de votre établissement, dans votre espace privé, de nombreux documents seront à votre disposition pour vous aider à réussir dans votre projet. Vous y trouverez aussi des outils pour découvrir les métiers. Plus d'une dizaine de catégories vous seront proposées, ainsi qu'une catégorie libre.

Cette année, vous pourrez rencontrer l'équipe d'organisation du concours sur le salon Educative, qui se déroulera à Paris, Porte de Versailles les 20, 21 et 22 novembre 2013.

Le site : <http://www.jefilmelemetierquimeplaît.tv/>

Compilibre : une compilation de logiciels Libres



Compilibre est une compilation pour Windows dont le but est de regrouper des logiciels libres à destination des professionnels et des PME, mais aussi du grand public. Elle contient des logiciels libres de comptabilité, messagerie électronique, gestion commerciale, facturation, suite bureautique, images, son, vidéos etc. L'atout de Compilibre est la possibilité de créer une compilation personnalisée à partir d'une base de données (banque de logiciels) ou via son propre ordinateur. On peut aussi ajouter pour chaque logiciel une documentation et une description.

Après avoir téléchargé et installé COMPILIBRE, (voir le manuel d'installation), vous pouvez créer facilement vos propres compilations de logiciels et de documentations. Ces compilations sont prêtes à être diffusées sur un support numérique (clé USB...) ou sur internet.

Le détail des logiciels : <http://linuxfr.org/news/compilation-de-logiciels-libres-pour-les-professionnels-version-printemps-2013>

Plus d'informations : <http://www.compilibre.org/>

Ou : http://compilibre.sourceforge.net/index_fr-FR.html

Créteil@EduMarket : Un répertoire d'applications pour l'enseignement



Créteil@EduMarket est un site du CRDP de l'Académie de Créteil qui répertorie des applications pour tablettes (Android et IPAD) destinées à l'enseignement de la maternelle jusqu'au lycée. Un système d'onglets permet de faire un premier tri selon l'OS utilisé. Un filtre propose une recherche par discipline, par niveau, par compétences ou par type de ressources.

Plus d'informations ici : <http://edumarket.crdp-creteil.fr/>

Logiciels / applications

« LES ENJEUX DE L'ÉNERGIE »



GDF SUEZ a officialisé le lancement de son serious game « Les Enjeux de l'Énergie », qui s'inscrit dans le dispositif pédagogique « J'apprends l'énergie ».

L'énergie : un thème de convergence : L'énergie est une notion difficile à appréhender car elle réfère à des ressources naturelles, des conversions et des transformations, ainsi qu'à des technologies très variées qui présentent chacune des avantages et des inconvénients.

Le serious game favorise la transversalité et met en évidence la nécessaire synergie de l'enseignement des trois disciplines scientifiques concernées par le sujet : Sciences de la vie et de la Terre, Physique-Chimie et Technologie, facilitant pour les enseignants qui le souhaitent la mise en œuvre d'un enseignement décloisonné. Ainsi, l'élève a la possibilité d'appréhender la chaîne de l'énergie dans sa globalité et d'en comprendre tous les enjeux.

Le jeu a été réalisé en collaboration avec des ingénieurs pédagogiques et s'appuie sur les programmes scolaires des classes de 5ème, 4ème et 3ème.

<http://www.japprends-lenergie.fr/serious-game>

Educaplay : créer des activités pédagogiques multimédia



Educaplay est un site qui propose de créer ses propres activités éducatives en ligne avec une apparence professionnelle à partir d'un simple navigateur web. Les activités éducatives multimédia créées avec Educaplay sont réalisées avec la technologie flash. Aucune compétence informatique n'est nécessaire, l'accès est gratuit, seul un enregistrement est demandé.

Les utilisateurs enregistrés sur Educaplay peuvent créer des activités éducatives multimédia en obtenant un résultat attractif et avec une apparence professionnelle en quelques minutes. Educaplay n'a besoin d'aucune installation de logiciel complémentaire, seul un navigateur web avec l'installation d'un plugin flash est requis.

Les activités créées avec Educaplay peuvent être utilisées avec un navigateur web, mais aussi téléchargées sur des supports de sauvegarde tel que CD, DVD, Clés USB etc... De cette manière un professeur peut proposer à ses élèves ses activités même en mode hors ligne.

Licence : <http://fr.educaplay.com/fr/licencia.php>

Plus d'informations ici : <http://fr.educaplay.com/>

Augment : Passez à la Réalité Augmentée avec votre tablette ou votre smartphone (IOS, Android)

Cela fait des années que la Réalité Augmentée, à savoir l'affichage d'éléments virtuels dans le monde réel, est promise à un destin glorieux. Mais force est de constater que la technologie peine à trouver un usage vraiment utile et grand public. Augment, une startup parisienne, fait le pari de la Réalité Augmentée. Cette technologie destinée plutôt aux forces de vente et aux commerçants (galeries d'arts, ecommerce...) peut avoir un intérêt pédagogique dans l'Education, notamment dans les filières technologiques et même au collège. L'application disponible gratuitement sur iPad, iPhone et Android, vous permet de visualiser n'importe quel produit en Réalité Augmentée, intégré dans votre environnement réel, à travers la caméra de votre tablette ou smartphone... idéal pour montrer une pièce en 3D dans son environnement réel (système technique etc...).



AUGMENT

IOS : <https://itunes.apple.com/us/app/augment/id506463171?mt=8>

Android : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ar.augment&hl=fr>

Plus d'informations sur : <http://www.augmentedev.com/>

Une boîte à outils pour un Internet responsable...

et d'autres ressources sur le sujet. Sur Eduscol,

<https://eduscol.education.fr/internet-responsable/ressources-originales/boite-a-outils.html>

Dossier de rentrée 2013 du Café pédagogique

Guide la rentrée Technologie :

http://www.cafepedagogique.net/lesdossiers/Pages/2013/rentree2013_Techno.aspx

Sujets du CAPES externe et CAFEP 2013

Les sujets des épreuves d'admissibilité des concours du Capet sont mis en ligne quelques jours après les épreuves.

Les rapports des jurys, établis sous la responsabilité des présidents de jury, sont disponibles depuis le mois de septembre 2013.

Ministère Education Nationale :

<http://www.education.gouv.fr/cid66144/sujets-rapports-des-capet-2013.html>